

# como desenvolver ROTEIROS

ESTRUTURA NARRATIVA - RITMO - DECUPAGEM

Curso Básico de Desenho


ISSN 1516-7143

# 06

ANO 1 - Nº 06 - R$ 3,90



Canaã

HERMES T.

# Curso de Roteiro Básico

Modulo 1

## ALGUMAS PALAVRAS...

**Se em meados de 1978 houvesse uma publicação deste tipo, teria sido muito útil em minha carreira. Espero lhe ser útil, ensinando detalhes técnicos e orientando quanto à forma e conteúdo, de modo que você possa escrever roteiros de Histórias em Quadrinhos cheios de aventuras, ação, suspense... e *criatividade*! *Sua* criatividade!**

**Você pode escrever em um papel qualquer, usando uma caneta, máquina de escrever ou computador. Isso não importa! Tudo que precisa de fato para escrever um bom roteiro é imaginação!**

**Se acredita que não tem criatividade para escrever, então jogue fora sua preguiça e desenvolva-a! Uma boa história tem mais transpiração que inspiração.**

**Espero sinceramente que num futuro próximo possa ouvi-lo dizer que lhe fui útil!**

***Ataíde Braz***

**CURSO BÁSICO DE DESENHO Nº 6**
é uma publicação da
**Editora Canaã**



uma marca registrada de
**Editora Heavy Metal**,
Editora, Importadora e Exportadora LTDA.
Rua Iapó, 342 - Casa Verde - São Paulo - SP
CEP: 02512-020
Tel:(011) 857-4602
e-mail: **canaa@node1.com.br**
Inscrita no CGC Nº 01.006.681/0001-68

**Projeto e Realização**



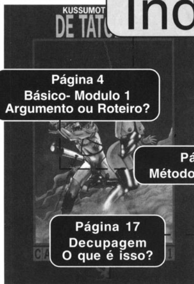
**Estúdio 4 x 4 Cores**
*Diretor* **Rick Mann**
*Chefe de Redação* **Ed Martins**
*Textos* **Ataíde Braz**
*Ilustração de capa* **Hermes Tadeu**
*Desenhista convidada* **Neide Harue**
*Assistente de Redação* **Arby Rosanzik**
*Os desenhos desta edição pertencem a seus respectivos autores e foram usados apenas como amostra de como se faz uma história em quadrinhos.*

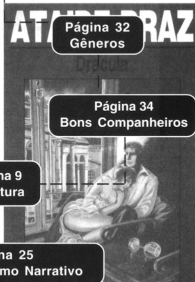
*Distribuição para todo o Brasil*
***Di Press***

Rua Américo Vespúcio, nº 800 - Osasco -SP
*e-mail:* dipress@dipress.com.br

**Assinaturas**
**Nenhuma empresa do grupo Escala de publicações (EDITORA ESCALA, EDITORA CANAÃ e EDITORA HEAVY METAL) trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.**

# Índice





**Página 4** Básico- Modulo 1 Argumento ou Roteiro?
**Páginas 5, 6, 7, 8 e 16** Exercícios
**Página 33** Método de Trabalho
**Página 17** Decupagem O que é isso?
**Página 32** Gêneros
**Página 24** Perguntas-chaves Onde? Como? Por quê?
**Página 34** Bons Companheiros
**Página 9** Estrutura
**Página 25** Planos e Ritmo Narrativo

# Básico - Módulo 1

Argumento ou Roteiro?

Eu acredito que lendo e fazendo os exercícios do manual **COMO ESCREVER ROTEIRO**, módulo 1, estará dando os primeiros passos para se tornar um Roteirista de HQ ou de qualquer outro veiculo de comunicação. A base de tudo é: qualquer roteiro é igual, só muda a linguagem do veiculo visado. Neste manual, estaremos estudando **única e exclusivamente** Roteiros de Quadrinhos.

## Roteiro ou Argumento?

Não é a mesma coisa? Ouvi muito esta pergunta. Não. Existem diferenças fundamentais, assim como óleo de soja e azeite de oliva!

No argumento, primeiro é feito uma sinopse da história. A partir desta sinopse, o desenhista faz um esboço, dividindo a histórias em quadrinhos.

O argumentista olha este layout e, a partir do desenho e de sua sinopse, escreve os diálogos dos balões.

A sinopse porém, deve ser sucinta e abranger toda a história, página a página, de modo que o desenhista possa compreender e interpretar em imagens a ação e emoção da história.

Se você é um desenhista que deseja aprender a escrever seus próprios roteiros, possivelmente vai preferir utilizar "argumento", se não for o seu caso, também é útil uma passagem rápida por esta etapa.

Você irá fazer alguns exercícios para treinar a sua mente a ser simples e direta... Saltar sempre na jugular!



**Sinopse: Sombras em Guerras.**

O Vampiro no parapeito de um prédio, feito um gargula. Espreita uma vítima ainda não escolhida. Algo desperta sua atenção e ele se lança subitamente no vazio.

Leia a sinopse acima e note como a desenhista enriqueceu a página. Acrescentou detalhes como a Matriz e tornou a seqüência mais rica. Nesta fase o texto de legenda e balões já estão prontos, só falta ser escrito no original.

# Exercícios

A finalidade deste e dos próximos exercícios e treinar a sua mente, para que seus textos sejam simples e diretos. Procure construir as frases de modo que sejam curtas e transmitam toda a emoção necessária.

**Sinopse:**
**Atravessando a luz, Rae penetra no mundo astral . Fica envergonhada ao notar que está totalmente nua, mas antes que se recobre da surpresa e vergonha, surge uma nova e sensual roupa , como que por encanto.**

A desenhista Neide Harue esboçou esta meia página tendo total liberdade de compor a cena como desejasse. Se por outro lado fosse importante o tipo de roupa, então deveria ter sido descrita.









**Exercício 1:**

Descreva esta mesma cena de outro modo, dando ênfase nos pontos que julgar importantes. Só não esqueça que o espaço é meia página. Não use palavras, use apenas imagens. Descreva as cenas e, depois, procure enxugar o texto. Tenha em mente que outra pessoa vai ler e interpretar o você deseja passar para o leitor.

Feito o esboço, o argumentista faz os diálogos definitivos.

# EXERCÍCIOS

### Exercício 2:

Nesta página, Drácula está em um cemitério com Marie. Ele não esquece a sua amada Mina, que está morta.
Por outro lado, Marie quer conquistá-lo. Ela tem uma personalidade cínica. É também uma vampira.
Agora você deve interpretar a cena na qual Drácula capitula diante da sedução de Marie. Faça os diálogos da página. Deve fazer este exercício duas vezes, sem repetir diálogos!

Seus diálogos serão mais densos e cheios de emoção, se você sentir e pensar como o personagem.





**Observação:**

Lembre-se que Drácula é um senhor feudal, nobre e orgulhoso.

A visita a este cemitério é simbólica, uma visita ao túmulo de sua amada Mina que repousa em um túmulo desconhecido. Marie debocha deste simbolismo e tenta, de todos os modos, destruir o fantasma de sua rival.

São estes os sentimentos que estão em jogo nesta página. Traduza isso em diálogos.















# EXERCÍCIOS

### Exercício 3:

Primeiro, repita nesta página o mesmo exercício, interpretando as imagens e fazendo os diálogos.
Na segunda etapa, leia os diálogos no canto esquerdo e faça uma descrição mudando o ambiente da página ao lado, de forma que os diálogos se encaixem perfeitamente!

A emoção que está jogo nesta página é que Menphis deseja Marie para si, porém sabe que os sentimentos desta por Drácula são muito fortes.
Drácula, por sua vez, não admite que deseja e tem ciúmes de Marie.



**Diálogos**

**Menphis:** Para uma estrangeira você tem um rebolado alucinante!
**Marie:** Dançar é minha segunda paixão!
**Menphis:** Ainda bem, neste pais tudo acaba em samba... Ou na cama! Torço para que Drácula seja um homem de palavra!
**Marie:** Parece que não.
**Menphis:** Como o maldito nos achou?!
**Marie:** Um forte elo mental nos une...
**Menphis:** Ele não a trata como você merece!
**Marie:** É o meu karma, Vladmir precisa de mim.
**Marie:** Eu preciso dele! A gente se vê de novo. A cidade não é tão grande quanto parece!
**Marie:** Só dançamos.
**Drácula:** Não precisa me dar explicações. Você é livre, não temos compromisso...
**Drácula:** Mas... Precisava se esfregar daquele jeito?













# EXERCÍCIOS

### Exercício 4:

Reescreva os diálogos, fazendo-os casarem perfeitamente com as atitudes dos personagens. Evitando palavrões desnecessários.

O homem está ansioso pelo telefonema da garota, que ele não sabe quem é, mas ela dá dicas sobre sua identidade, porém, a ansiedade impede que ele perceba.






### Exercício 5:

Faça o diálogo do Drácula, onde o leitor possa perceber o motivo psicológico que o fez perder a cabeça e agredir Marie.

**Dica:** Geralmente as pessoas partem para a agressão quando não tem mais argumentos para defender suas opiniões.

Crie mais dois quadrinhos para finalizar esta seqüência.

Se você fez todos os exercícios, parabéns! Agora você é um argumentista.

A parte mais difícil do trabalho do argumentista é justamente o que você fez até o momento. Criar diálogos, adaptando-se ao que está desenhado.

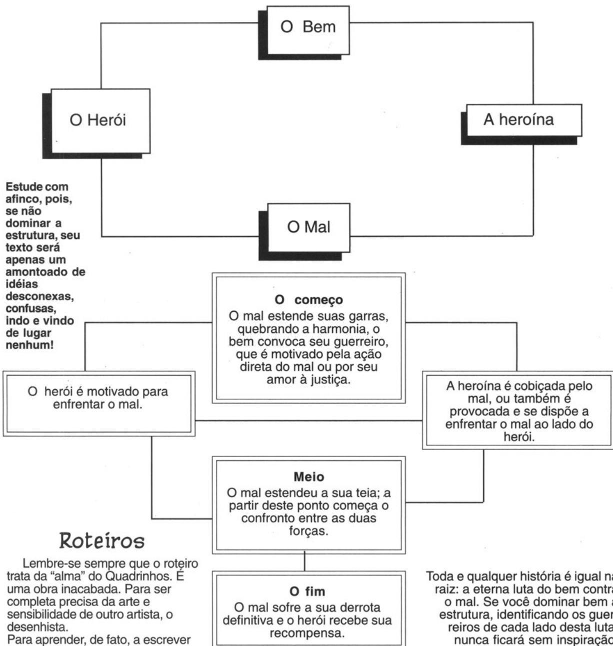
O que você estudou até agora é importante para as nossas próximas lições.

Nas próximas etapas você perceberá as diferenças entre argumentista e roteirista.

# Roteiro

# Estrutura

O Bem
O Mal
A moral




**Estude com afinco, pois, se não dominar a estrutura, seu texto será apenas um amontoado de idéias desconexas, confusas, indo e vindo de lugar nenhum!**

## Roteiros

Lembre-se sempre que o roteiro trata da "alma" do Quadrinhos. É uma obra inacabada. Para ser completa precisa da arte e sensibilidade de outro artista, o desenhista.
Para aprender, de fato, a escrever roteiros, é preciso ir à raiz, à estrutura, ao esqueleto. Estes e os próximos esquemas apresentados aqui vão ajudá-lo a compreender a essência do roteiro!

Toda e qualquer história é igual na raiz: a eterna luta do bem contra o mal. Se você dominar bem a estrutura, identificando os guerreiros de cada lado desta luta, nunca ficará sem inspiração. Quando se traça o esquema básico de filmes, livros, HQs, você chega à fonte criadora de tantas e tantas aventuras e romances.

# Estrutura

O corpo humano sem o esqueleto se transforma numa massa de carne, músculos e pele sem forma.

Assim, a **estrutura** é o esqueleto do **roteiro** e sem uma boa estrutura a história não se sustenta, fica dispersa e confusa!

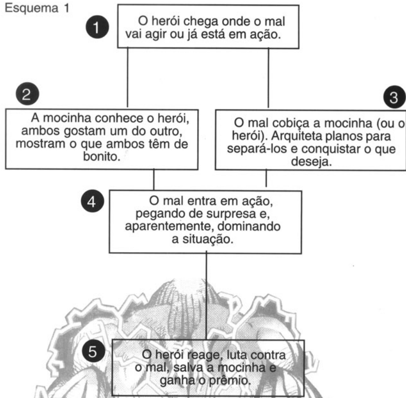
Toda e qualquer história retrata a eterna luta do Bem contra o Mal. Não importa o gênero, de algum modo você identifica quem está do lado do bem e quem (ou o que) representa o mal.

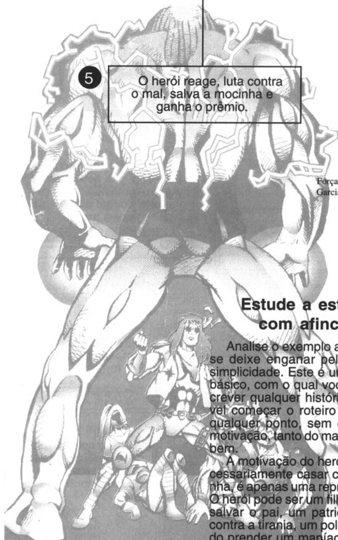
E, no final, se retira uma lição: **a moral da história**. Nas HQs de super-heróis, por exemplo, a moral é sempre **"O crime não compensa"**, ou **"Todo mal será derrotado"**.

Esta é a essência de qualquer roteiro, o Bem X o Mal, e a lição moral de que o mal é derrotado. Você talvez não goste de lição de moral, mas não poderá fugir dela. É tão imprescindível quanto o ar que respiramos!

Quando for escrever um roteiro, saiba muito bem quem ou o quê representa o bem e o seu oposto e qual a lição que se retira da história. A lição é sua motivação para escrever e a motivação para o leitor ler.

> Talvez você só queira escrever histórias de gente dando porradas e não ficar dando lição de moral.
> Porém, não fica bem o seu personagem espancar inocentes. Ele vai dar porrada em quem então? No Mal. Viu? A moral é: "todo mal leva porrada".



Força Ômega © Artur Garcia e João Pacheco

## Estude a estrutura com afinco!

Analise o exemplo acima e não se deixe enganar pela aparente simplicidade. Este é um esquema básico, com o qual você pode escrever qualquer história. É possível começar o roteiro a partir de qualquer ponto, sem esquecer a motivação, tanto do mal, quanto do bem.

A motivação do herói não é necessariamente casar com a mocinha, é apenas uma representação. O herói pode ser um filho tentando salvar o pai, um patriota lutando contra a tirania, um policial tentando prender um maníaco.

Pág. 7 - Mulher Diabo no rastro de Lampião.

| Ação | Texto |
|---|---|
| Um cangaceiro entrega o punhal. O refém pegando, fala. O capitão responde, sorrindo. | **Refém:** Obrigado, Capitão, por me permitir morrer como homi! Mas qui minha morte sirva pra expurgá as culpas desta famia! **Capitão:** Vejam só! |
| Lampião fala apontando para o refém. Os cangaceiros riem, menos Corisco que continua sério. | **Capitão:** O cabra já tá encomendando, reza prá alma! **Cangaceiros:** Ha ha ha ha ha! **Refém:** Mas num é medo, não! Mas sei qui u sinhô tem corpo fechado! Mas si um condenado podi pidir algo, qui seja o fim desta judiação! |
| Corisco fala. O capitão retruca. Sempre com o punhal na mão. | **Corisco:** É mesmo uma judiação sangrar um cabra valente! Desaforento, mas valente! **Capitão:** Tem razão, Corisco. Mas também tou cansado de carregar esse infeliz pelas caatingas! O pai é um sovina qui não paga o qui mi deve! |
| Corisco fala, olhando para João Bahiano que segura seu marcador de gado. | **Corisco:** Já qui o infeliz qué tomá as dores desta famia... Intão... |
| O capitão fala para o fazendeiro e as meninas. O refém é derrubado no chão e segurado. João Bahiano com seu marcador em brasa, pronto para marcar o rapaz. | **Capitão:** Escutem, hoje este cabra tomou as suas dores. Um dia eu volto... é bom que tudo esteja nos conformes da lei da decência! |
| Ele marcando as nádegas ou o peito do rapaz. Levanta o marcador e fica a marca fumegando. Onomatopéias de gritos. | **Capitão:** Vamos imbora! |
| A fumaça com a marca, aparecendo no fogo do candeeiro da Mulher Diabo. | **Mulher Diabo:** Vá, Capitão, vá. Mas tou no seu rastro! Vamos nos encontrar antes di anjico... Eu prometo! |

## Compare o roteiro e a arte executada

À esquerda você tem um modelo de uma página de roteiro e à direita, esta mesma página desenhada pelo mestre Flávio Colin.




Modelo

| Revista: Como fazer roteiro Autor: | |
|---|---|
| Imagens | Texto |
| **No lado esquerdo escreva sobre a ação em curso, detalhes que acha importante para compor a atitude, personalidades e a narrativa da história. Lembre-se que aqui você está escrevendo para o desenhista.** | No lado direito você escreve as legendas e os balões. |

Observe que quando analisamos a raiz, as variações ocorrem apenas sobre o início, quando e em que ponto começamos a história. Seu exercício é ler HQs ou livros e identificar os esquemas básicos que sustentam a narrativa. Faça uma representação gráfica igual aos esquemas apresentados aqui, para ajudá-lo a visualizar melhor. Com o tempo fará isso mentalmente e de modo quase automático!

Esquema 2



# Estrutura

## Outros elementos básicos: Motivação:

Conhecer a estrutura da história não é suficiente para dar forma e conteúdo a um roteiro. Outros elementos se fazem necessários para delinear a narrativa. Elementos mais sutis, pois enveredamos também pelo conteúdo!

Primeiro você tem que definir a **motivação e disposição** do seu guerreiro do bem e do mal.

Veja por exemplo o Homem Aranha, a principal motivação dele é a sua **"responsabilidade e o sentimento de culpa por não ter prendido o bandido que veio a assassinar o seu tio"**. É isso que o faz vestir o uniforme e lutar pelo bem, a despeito de qualquer problema pessoal que o perturbe.

Esquema




**Teoria:**

O herói precisa de "motivação e disposição" para reagir contra a ação do mal, que afeta tanto a ele, como aos que ele ama ou princípios que ele respeita.





**A motivação do herói**: é a luta pela justiça. Seu prêmio é a vitória, derrotando um foco de injustiça, restabelecendo a verdade.

**Lobo Solitário** é um bom exemplo: motivado e disposto a tudo para alcançar sua vingança.

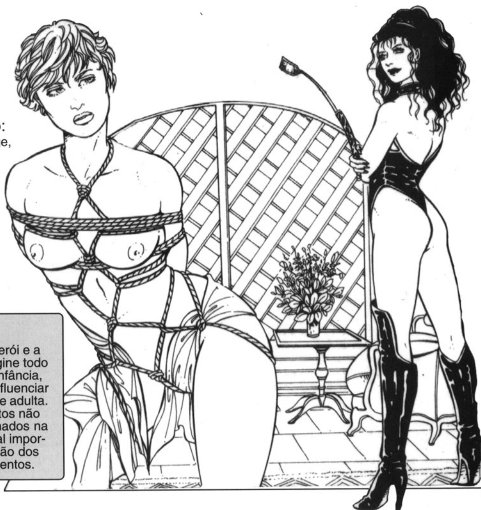
Lobo Solitário © Kazuo Koike e Goseki Kojima




Estrela Cadente[MR] © Arthur Garcia/ João Pacheco

## Caracterização:

O hábito faz o monge, você deve pensar em objetos e roupas e atitudes que demonstrem a personalidade de seus personagens.



### Nota:

Ao criar o seu herói e a sua motivação, imagine todo o passado dele, a infância, fatos que possam influenciar na sua personalidade adulta. Mesmo que tais fatos não sejam nem mencionados na história, será de vital importância na construção dos diálogos e sentimentos.

# Estrutura

## Analise

Vamos examinar agora, os elementos de duas páginas da história **"Mulher Diabo no rastro de Lampião"**.

É um prólogo de quatro páginas que fazem parte da trama geral, mas é uma história completa, com começo, meio e fim.

Foi utilizada para:

- Introduzir a personagem-título
- Explicar a sua motivação (vingança).
- A aliança que fez com o diabo para alcança seus objetivos.

**Nota de advertência:** Uma explicação do autor para o leitor.

**Legenda:** Espaço do narrador, é usada para uma breve explicação ou para ganhar tempo e espaço dentro da história.



O narrador é do tipo onisciente, tudo viu e tudo sabe. Não é nenhum personagem da história. É alguém que sabe.

O mal cobiça.

A vítima não se intimida, não demonstra medo. O mal se irrita, sente seu ego atingido.

O texto do narrador sugere ao leitor o que pode acontecer ou irá acontecer. Apesar da ameaça, explícita, a vítima executa uma ação trivial, demonstrando que não sente medo.

O gancho final da página, cria suspense para incentivar o leitor a virar a página.
É importante notar a alternância do texto com a imagem. No quadro anterior, a provocação ficou por conta da imagem, neste último, para não haver dúvida, o balão é que ficou responsável pela provocação.




A revelação explode na cara do leitor. Até este momento, os quadros eram pequenos, fechados.
Agora o leitor sabe com certeza quem é a vítima, ou melhor, a caça.



















Os quadros voltam a se estreitar, alternando o ângulo de visão, dando movimento à cena.

É importante salientar que na HQ tudo contribuir para acentuar a ação e a narrativa da história.

Utilizar elementos como o tamanho dos quadrinhos, os ângulos, a sombra e luz, são atribuições do desenhista. Você deve sugerir para o desenhista saber o que você deseja transmitir e transformar em imagens. Preocupe-se em informar ao desenhista todo o movimento da cena, os sentimentos envolvidos nela e o que você acha importante ser salientado, confiando na capacidade criadora de seu parceiro.

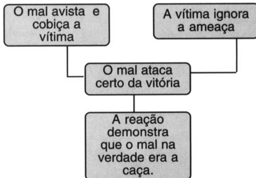
Todas páginas ímpar devem, preferencialmente, terminar com um suspense.

## Resumo:

O esquema demonstra que a estrutura é linear, cria o suspense e a ação sem grandes explicações. A intenção é somente prender o interesse do leitor, apresentando a motivação da personagem-título e introduzindo o clima da história. A ação é simples e direta.

É importante salientar que roteiro é uma obra inacabada. Nestas páginas e no restante da história é visível a genial criatividade do mestre Colin, completando o roteiro de forma magistral.

Esquema



# Exercício

A partir destas ilustrações, que não tem ligações entre si, você deve criar uma história de, no mínimo, cinco páginas e no máximo dez. Pode ter erotismos, mas a trama tem que ser policial/aventura. Determine as personalidades das personagens observando as atitudes delas nas ilustrações. Uma destas mulheres deve ser vítima de algum golpe, traição etc. Fica a seu critério.




Ilustração © Claudio Seto

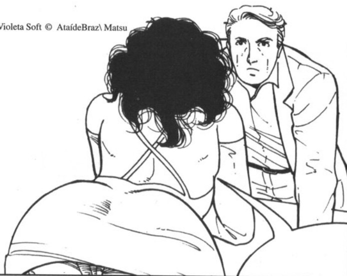
**Mulher 1:** Determine por que ela chora. Você tem que aproveitar este quadro em algum ponto da história.

**Mulher 2:** Encontre um motivo para ela ser tatuada, que significado tem as tatuagens para ela.



Kirigami © Ataíde Braz\ Roberto Kussumoto

Violeta Soft © AtaídeBraz\ Matsu



**Observação:** Não siga adiante sem fazer este exercício. Não se preocupe, nem seja muito crítico. Apenas faça a história. Você vai retornar a este roteiro para acrescentar novos elementos à trama.

**Mulher 3 e Homem:** Use sua criatividade e imaginação para juntar esses elementos em uma história coerente.

# Decupagem

# O que é isso?

## Técnica versus Bom senso

A decupagem é o trabalho de lapidação da sua história. Onde você elimina seqüências redundantes ou desnecessárias. É um trabalho delicado, se você gosta de cenas de impacto, escolherá sempre, instintivamente cenas de impacto.

Ao fazer a decupagem, tente aliar o instinto com a técnica! Seja um bom juiz, evite que a técnica domine. **A criação instintiva** é muito importante e não pode ser substituída por técnica.




**Observe o pequeno exemplo: Só o necessário para despertar a curiosidade do leitor. Decupar é isso, focalizar a atenção do leitor no que é importante para prender a sua atenção.**



## A Arte de Escolher os momentos significativos

A arte de dividir a história em seqüências e colocá-las no espaço (página) pre-determinado, escolhendo os momentos mais significativos da ação e emoção.

A decupagem é uma **técnica** e também parte do **estilo** do autor. E, por ser parte **estilo**, o aprendizado será através da constante observação e estudo.

Não se descuide, pois tornando-se um profissional com vícios nesta técnica/estilo, não conseguirá se corrigir.

Marquesa Sadika MR © De Ataíde Braz/ Roberto Kussumoto

# Decupagem

Vamos, neste **Modulo Básico**, apenas examinar alguns exemplos de decupagem. Por estar intimamente ligada ao estilo do autor e seu instinto, é matéria para o **Modulo Avançado.**

1º) Divida sua história em três blocos: Começo, meio e fim.
2º) Divida cada bloco em seqüência de duas páginas (excetuando a primeira página, que é única ou duas unificadas).
3º) Divida cada página no máximo em oito quadrinhos.
4º) Determine o valor de cada cena, qual a importância da ação. Uma cena forte e importante para a narrativa merece um espaço maior na página.
5º) O diálogo é tempo. Balões muito grandes costumam chatear o leitor. Quando seu personagem tem muito a falar, faça isso em uma seqüência de quadrinhos, sugerindo a mudança de ângulos, closes etc.

Esquema

1ª Página

Normalmente é a página onde vai os créditos (nomes dos autores). Evite colocar muitos quadrinhos e muito texto. Vai sugerir ao leitor que a história é chata. Termine a página com um "gancho", um suspense para a virada de página.

2ª Pagina

Procure colocar cada seqüência de ação no espaço de duas páginas, começando uma nova seqüência na virada de página. O que deve ser evitado a qualquer custo é:
terminar a seqüência um quadro

3ª Página

antes do final da página ou no primeiro quadrinho da página seguinte. Em ambos os casos é aconselhável apertar a seqüência ou alongar para terminá-la no meio da página.

Note neste exemplo que a seqüência foi cortada de forma a acelerar a ação. Poderia ter sido feita com mais quadrinhos e criando mais suspense. Porém, o importante é o impacto do último quadro e alongar a seqüência tira a força do quadro final.



A ameaça de gol, ao fundo o última defesa antes do goleiro.



O gol é inevitável.




O gancho final da página.

Perceba, você deve usar os quadrinhos para aumentar ou diminuir a "velocidade" da cena.

**Nas HQs de The Spirit você encontrará os exemplos mais perfeitos de decupagem!**




O começo da página é dramático.




A atitude do bandido sugere que ele escutou um barulho. Isso economiza tempo e torna mais ágil o movimento da ação.



O terceiro quadro mantém o suspense.

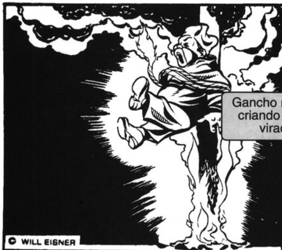


Spirit entra em ação.






A luta prossegue, ora Spirit parece vencer, ora o bandido leva a melhor.






Gancho no final da página, criando suspense para a virada de página.

## Decupagem


DE VOLGENDE OCHTEND ...
FELICIA LAAT ZICH VERONTSCHULDIGEN , ER IS EEN PROBLEEMPJE OP DE LAY- OUT AFDELING . ZE VRAAGT OF U NOG EVEN KUNT WACHTEN, ZE KOMT ZO !!
Ação:
Mulher pega pasta no arquivo. Ao fazer isso, mostra a calcinha para o personagem masculino.
É pouca ação, mas a história é erótica e é preciso seduzir o leitor.


HET SPIJT ME DAT IK U NIET MEER AANDACHT KAN SCHENKEN , IK MOET DIT ARCHIEF IN ORDE BREN- GEN ...


DE VORIGE SEKRETARESSE HEEFT ER NOGAL EEN ZOOTJE VAN GE - MAAKT !!
Atiçando o leitor.
O ângulo muda, o leitor enxerga a partir do campo visual do personagem. (Identificação com o personagem).


Close.

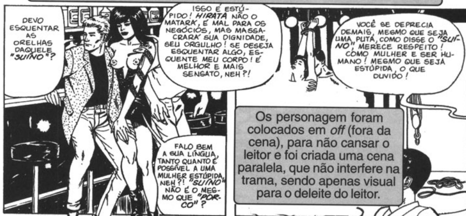

LEKKER STUK ! MAAR .. GEEN SPEKJE VOOR MIJN BEKJE !!
Nova mudança de ângulo.


Toda a ação foi mostrada em detalhe e reforçando o sentimento dos personagens. A moça oferecendo seu melhor "visual" e o homem recuando, sem acreditar que merecesse tanto.

A quantidade de quadrinhos em uma página é determinada pelo espaço que você reservou a esta seqüência.

Ou seja, depende da importância que ela tem na narrativa. Em outras ocasiões, como no exemplo abaixo, a ação é lenta, um bate-papo. É necessário manter a atenção do leitor, despertando seu interesse na leitura.

Continuidade do diálogo. Cena aberta.
É importante usar tudo que for possível para despertar o **interesse** do leitor, mas sempre de acordo com a personalidade dos personagens. O peito de fora da moça tem sua **justificativa** na página anterior e na personalidade dela e reforça o **motivo** pelo qual ela está nesta boate.




Os personagem foram colocados em *off* (fora da cena), para não cansar o leitor e foi criada uma cena paralela, que não interfere na trama, sendo apenas visual para o deleite do leitor.

Retorna os personagens, em quase close. • • •




A cena se afasta, criando um movimento na cena, mas sem afastar o leitor do importante nesta seqüência, os diálogos.



Novamente em *off*. Cena paralela para manter o interesse. Neste ponto é preciso atenção, algo tem que acontecer, pois o leitor já deve estar cansado de tanto bate-papo.




Volta os personagens em close, finalizando os diálogos.. A informação foi dada em diálogos informais e leves.






**Nota:**
A decupagem na narrativa japonesa privilegia o sentimento, usando todos os elementos para realçar a ação e a emoção. Ângulos, enquadramentos e *close* deixam em foco o sentimento que o leitor deve sentir.

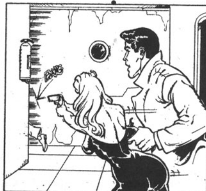





O mocinho aponta, mas não atira.

A mocinha aparece em cena, já atirando, mas erra o alvo.










Close, ela reclama dele não ter tido coragem de atirar.
A finalidade do *close* é ser o ponto para a mudança de ação.

A cena se abre, já estão fugindo.
Uma cena de ação direta e enxuta. Apenas o essencial.

## Economizar tempo e espaço, sem perder o suspense!

Se você vai descrever uma cena, por exemplo, um rapaz colocando o dedo no nariz, é possível decupar assim: *close* no nariz, o dedo se aproximando. A cena se abrindo mostrando em detalhe o dedo na narina e expressão facial do rapaz e, finalmente, a retirada do dedo com um microfilme. *Close* no microfilme.

Estude bastante a decupagem de outros autores, tanto em HQs como em livros e cinema, que apesar de ser uma linguagem diferente, existe uma similaridade.



**Perguntas-chaves**

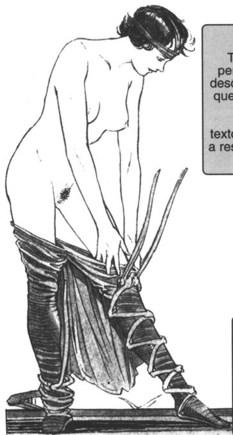
Quando? Como? Onde? Por que?

Estas quatro perguntas é a estrutura do conteúdo da sua história. Qualquer HQ, livro ou filme, começa com uma dessas perguntas e ao longo da narrativa elas são respondidas.

# Criar Movimento e Interesse Na Narrativa, Despertando a Curiosidade do Leitor.

**Exemplo:** Ao escrever uma história policial tem que decidir qual será o suspense. Supondo que escolheu **"Quem morreu?"**, Então, todos os personagens fazem esta pergunta, não há mistérios sobre como, onde morreu. O suspense é **"Qual a identidade do morto?"** Você cria pistas falsas e mistura com as verdadeiras. Desvia a atenção do leitor com outras perguntas e, quando passar o perigo dele obter a resposta antes do tempo, retoma a pergunta principal. Criar histórias, então, nada mais é do que criar emoções, manipular os sentimentos dos leitores, fazendo-os sentir ódio, medo, amor e repulsa por este ou aquele personagem. **Um exemplo:** Em uma história do Coringa (Batman-Anual nº 3), ele mata um milionário que está dentro de um cofre fechado, cercado de policiais mais o Batman. O homem morre na hora marcada. "Como?" É a pergunta que Batman procura desesperadamente responder.

Estas perguntas chaves, então, são feitas no decorrer da ação e na atitude dos personagens e frustrar o leitor, dando uma resposta diferente daquela sugerida, geralmente leva história ao fracasso.



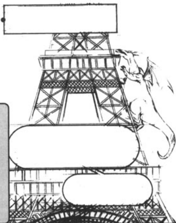
## Poesia e Movimento

Tenha sempre a mente aberta e a sensibilidade à flor da pele para perceber o que há de bonito e suave em cada movimento. Se você descrever uma cena onde a mulher tira a roupa, realce o contexto em que ela faz isso para que o desenhista desenhe corretamente. Cabe ao roteirista se preocupar com tais detalhes. ,

As perguntas chaves são feitas no decorrer da ação, através de textos e imagens, criando o suspense e incentivando o leitor a buscar a resposta, que muitas vezes ele já sabe, mas fica curioso para saber como o autor vai responder.

**Similaridade:**

Crie cenas nas quais o leitor encontre semelhanças com coisas e fatos que ele conheça, em seguida introduza fatos que ele desconheça e ele irá aceitar com mais facilidade o que for novo e surpreendente.



# Planos e Ritmos Narrativos

Psicologia, enquadramento, ângulos e ambiente geram a emoção no roteiro. Em manuais para desenhista é normal encontrar referências a ângulo, enquadramento, primeiro plano, segundo plano, médio, panorâmico e seqüência. Tudo isso também deve ser aprendido pelo roteirista.

O primeiro plano torna evidente os traços dos personagens, o comportamento expressa sua emoção, beleza, caráter. Aproxima os personagens do leitor, focaliza a atenção nele ou na ação.
A dinâmica da narrativa é realçada pela expressão, emoção e movimento, que são sugeridos pelos ângulos, planos e enquadramentos.

Nogegon © Humanos S/A




A mulher está em primeiro plano, o homem ao fundo, secundário. Porém, estando à esquerda ganha força e se destaca seu jeito relaxado. Note que a informação de que ele se sente derrotado é transmitida pela imagem e reforçada pelo diálogo derrotista.

Desenho © R. Kussumoto




## Mantendo o ritmo

Focalizando e escolhendo momentos mais expressivos da ação evita que o leitor se chateie e mantenha o interesse na história.

Tendo conhecimento disso, o roteirista pode criar o suspense, salientar as qualidades físicas e morais de seus personagens.

Personagens secundários são como molduras para os personagens principais, devem realçar as qualidades dos principais. Tudo, então, converge para formar um quadro onde o herói é foco de atenção e idealização.

Mesmo sendo a principal personagem feminina, nesta cena ela atua como secundária, dando ao homem a oportunidade de demonstrar o quanto se sente derrotado, que pode ser percebido pelo diálogo e atitude relaxada.

## RITMO

O ritmo é a capacidade de resumir a **ação** e **emoção** no menor **espaço** (quadrinhos) possível, sem que este resumo prejudique a compreensão daquilo que se espera transmitir através de **texto e imagens.** Economize tempo e imagens, criando o máximo de intensidade narrativa e dramática.

A dinâmica do texto e imagens são alguns elementos dos quais o roteirista lança mão para criar e tornar cativante a sua história. Movimentando os personagens, usando o cenário para realçar os sentimentos e ações, deslocando-os, evitando deixá-los parados.

Mudando a enquadração, o ângulo, aproximando ou afastando, cria-se o movimento. Claro, talvez pense que isso é atribuição do desenhista, e de fato é, mas cabe ao roteirista sugerir, criar a possibilidade para tal movimentação.

Zaire © De Ataide Braz/ J. Pacheco



A mulher em segundo plano, mas estando à esquerda, domina, principalmente porque está em um ângulo inclinado, deixando o homem numa situação de fragilidade.

Dracula © 1990 de Ataide Braz/ Neide Harue



## Enquadramento

Mesmo sendo uma atribuição do desenhista, estude também este ponto. Assim, seus roteiros terão mais dinâmica.

Em uma situação onde dois personagens conversam, você deve dividir os balões em um ou mais quadrinhos, sugerindo a movimentação. **Exemplo:** Homem de costas, mulher se surpreende ao ouvir a proposta. **Cena seguinte:** Homem com sorriso cínico, em *close*. Cena seguinte: Mulher dá um tapa no homem.

O roteirista sugere o enquadramento que melhor traduz a ação no momento e deixa para o desenhista solucionar, encontrando muitas vezes, uma solução melhor.

A noite dos Assobios © Ataide e Kussumoto




Dois exemplos de enquadramento semelhantes: ao lado, o padre é a figura dominante, liberando o mal. Abaixo, o fundo é diluído, pois não contém informação importante, exceto a pantera, faz a mulher dominante ser o centro da atenção. As outras duas realçam a condição da principal. É preciso dizer que ela é sádica? Não, a caracterização e o enquadramento transmitem ao leitor essa informação.

Marquesa Sadika © De Ataide Braz/ R. Kussumoto



Enquadramento para salientar o corpo e a atitude da mulher.



Desenho © Roberto Kussumoto

# Ângulos:

Se na mesma cena descrita anteriormente, o homem fazendo a proposta a uma mulher, você pode sugerir que a mulher esteja sendo vista de cima para baixo, na cena do tapa, e que o homem esteja caindo. Imagine a câmara rodando em torno de seus personagem e escolha o melhor ponto de vista para realçar a ação.




O viajante © de Mozart Couto

**De baixo para cima:** Transmite uma sensação de superioridade. O personagem ou o fundo ganha uma dimensão maior.




O Espreitador © de Claudio Seto

O mesmo ângulo é usado para aumentar a dimensão do desespero da vítima.

Dracula © 1992 de Ataide e Neide Harue





Através de ângulos, e enquadramentos você narra a historia, realçando o foco da ação e da emoção.

**Vista de cima para baixo:**
Produz uma inferioridade em quem é visto, fragilidade.
A câmara se movimenta acima da linha do horizonte.
Também pode transmitir a sensação de receber algo, um impacto etc.

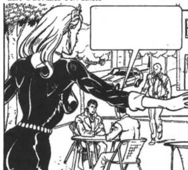
Desenho de Roberto Kussumoto



## Mudar os planos:

Os planos também realçam a ação e emoção, vamos aqui definir alguns, os principais.

Zaire © De Ataide e J. Pacheco



**Primeiro Plano:**

Representa o foco principal da cena, mostrando em detalhe a expressão facial.. Corte na altura do ombro, aproximadamente. Não deixa muitas possibilidades para fundos, cenários. Colocado à direita do quadrinho, ameniza e deixa o foco no plano secundário.

Zaire © De Ataide e J. Pacheco




Desenho © Roberto Kussumoto



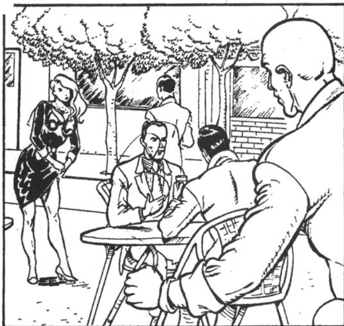
**Close:**

Destaque de um detalhe, para mostrar algo que normalmente não seria visto ou para realçar um movimento.
Normalmente rostos, mãos, pés, boca, olhos etc.

## Planos e Ritmo Narrativo

**Segundo Plano:**

Os personagens aparecem em maiores detalhes, corpo inteiro, mostrando bem, também, rostos etc.



Desenho de Roberto Kussumoto



**Plano Panorâmico:**

Demonstra a amplitude, mostrando o cenário, personagens etc. Deve ser usado com cuidado.

**Plano Geral:**

Parecido com o panorâmico, só que mais aproximado, podendo serem vistos detalhes dos personagens.

© 1990 de Rodval Matias

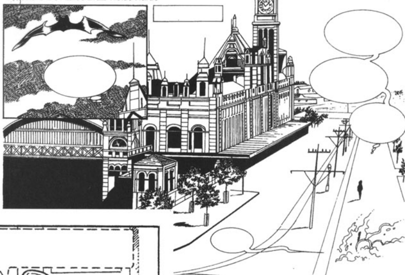


## Como escolher?

Isso será determinado por seu estilo.

As escolhas dos planos e ângulos, dependem de fatores subjetivos da ação narrada. O importante é saber o por quê escolheu determinado plano, ângulo e enquadramento e informar ao desenhista, que por sua vez, se estiver de acordo com seu estilo e valores subjetivos, fará a escolha final levando em conta aquilo que o roteirista pediu na cena.

Dracula © De Ataide Braz/ Neide Harue

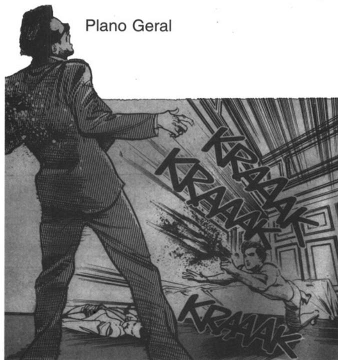


Zaire © De Ataide Braz/ J. Pacheco



### Os Balões:

Os balões também podem transmitir sentimentos. Como as onomatopéias, eles podem representar emoção e ação.




Plano Geral

### Off:

Recurso usado para desviar a atenção do leitor, ou em outros casos, criar suspense. Indica que quem está falando não aparece no quadrinho.

### Ação e Reação:

Entenda que toda a ação gera uma reação, que gera uma ação. Se alguém leva um tapa, vai reagir de alguma forma. Se ofender, será ofendido . A reação está intimamente ligada à personalidade. Conhecendo a personalidade de seu personagem, ele irá reagir naturalmente às ações. E, claro, você deve criar ações que levem seus personagens a reagir.

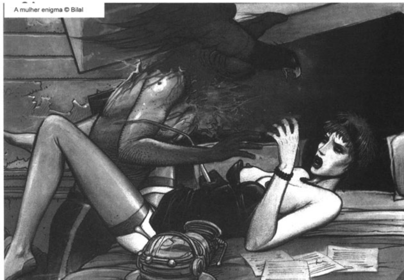
# Gêneros

Toda a história tem, em maior ou menor grau, a busca do amor e da felicidade, a luta contra o ódio e o desamor.

É aconselhável haver, em qualquer gênero, o relacionamento amoroso e a constante luta contra a solidão. A solidão é a grande inimiga do ser humano.

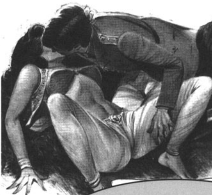
A intensidade destes elementos na história depende do gênero que você escolher para escrever. Os gêneros dividem-se nas seguintes categorias:

**Cômico**
**Policial**
**Ficção Científica**
**Aventuras**
**Aventuras Fantásticas**
**Fantasia**
**Esotérico**
**Lendas**
**Selva**
**Faroeste**
**Romance**
**Religioso**
**Biográfico**
**Infantil**
**Terror**
**Erótico**



A mulher enigma © Bilal





**Erótico:**

Entre o erótico e o pornográfico a linha é muito tênue. Neste tipo de história, o sexo é o ponto principal, e o relacionamento amoroso é mais diluído. As cenas eróticas são o principal interesse.

**Romance:**

O relacionamento amoroso é o ponto principal. A história é centrada nos problemas que podem impedir o casal de ser feliz ou a conquista da felicidade.

**Policial:**

O interesse principal é o suspense, o crime, mulheres misteriosas, clima denso.



**Aventura**

Um gênero que, quando aliado à ficção científica, é o que mais faz a cabeça dos roteiristas. Tudo é possível, romance, ação, lugares exóticos. Depende da sua criatividade e da escolha do tipo de aventura.






**Terror:**
O medo e o suspense é o centro de interesse. O além-vida e outros mistérios que assombram o ser humano.

## Exercício:

Volte novamente àquela história de quatro a dez páginas que você fez. Agora, escreva em vários papéis pequenos os gêneros: aventuras, fantasia, ficção científica e suspense. Amasse os papéis, coloque em uma vasilha e, depois, retire um.

Reescreva o roteiro acrescentando este novo elemento.

O propósito deste exercício é lembrá-lo que um roteiro,

de quadrinho, cinema ou televisão, é **10% inspiração e 90% transpiração.**

Quando precisar escrever uma história e as idéias não estiverem brotando, faça esse sorteio com os diversos elementos que compõe um bom roteiro e... **Boa Sorte!**

## Método de trabalho

Não existem regras, depende de seu estilo. Posso sugerir o seguinte:

a) Escrever o roteiro, deixando fluir a idéia, sem se preocupar com erros, decupagem, planos etc. Tente fazer o mais próximo possível do número de páginas que determinou.

b) Uma vez escrito, releia (se possível depois de um ou dois dias) e reescreva, agora preocupando-se principalmente com a decupagem, ângulos, enquadramentos, planos. Faça a correção da narrativa que será expressa pela imagem.

c) Nesta terceira etapa, preocupe-se com os diálogos, casando-o com a narrativa da imagem, verificando erros etc.

d) Se tiver contato direto com o desenhista, veja os esboços e faça a correção nos diálogos se for necessário. Ao entregar o roteiro para o desenhista, conte a história, fale dos detalhes que você gosta e incorpore ao texto as sugestões dele, quando concordar.

Com o tempo, você poderá fundir as etapas 2 e 3, reduzindo o tempo necessário para escrever um bom roteiro.

### É importante também:

Ler todo tipo de livro, principalmente de psicologia e filosofia, para entender o caráter do ser humano, suas motivações. Seja um bom observador de tudo que ocorre ao seu redor, o comportamento das pessoas, procurando compreender os motivos de suas ações e atitudes. Interesse-se por todos os assuntos, religiões, biografias, tudo que esteja ligado ao comportamento. Nunca perca a oportunidade de aumentar sua cultura e sensibilidade.



# Bons companheiros

Ataíde Braz

O autor tem mais de 20 anos de experiência em roteiros, publicando diversos álbuns na França, Bélgica, Holanda e Alemanha, incluindo duas tiras publicadas simultaneamente no mesmo jornal, na Bélgica.

Seus trabalhos foram publicados no Brasil nas seguintes editoras:

**Vecchi, Ebal, Grafipar, Press, Nova Sampa.**

Fez parceria com diversos desenhista, entre eles:

**Neide Harue, Roberto Kussumoto, Itamar Gonçalves, Flávio Colin, Sérgio Lima, João Pacheco, Roberto Fukue. Franco de Rosa, S.R. Seabra, Cláudio Seto, Rodval Matias.**

Franco de Rosa (Roteirista/Desenhista)

Rodval Matias (Desenhista)

Uma personagem

S.R. Seabra (Desenhista)

Ataíde

Itamar Gonçalves (Desenhista)




Nelson Padrella (Roteirista)

Cláudio Seto (Desenhista/Roteirista)

Vilachã (Desenhista)

Kimio Shimizu (Desenhista)

**Outros roteiristas que não aparecem na ilustração:** O mestre Carlo Magno, J. Shimamoto, Arthur Garcia, Mozart Couto, o mestre Gedeone Malagola, Rodolfo Zalla, Paulo Hamasaki, o mestre Jorge Fischer, Basílio de Almeida, Mano, Cesar Lobo e Luis A. Aguiar.